SAP

MANUAL PARA SALTAR DE MUNDO



CONTENIDOS

MAPA DE CONTENIDOS

MAPA DE CONTENIDOS

1¿QUÉ ES ESTO?

Es un manual de improvisación para generar fluidez creativa con la que detonaremos experiencias artísticas desde cualquier ilustración de cualquier cuento.

(Incluso desde una página en blanco)

2¿Y DE FORMA TRANSVERSAL?

SAPO quiere promover y cuidar el equilibrio vital de niñas y niños facilitando así espacios de juego para relacionarnos con el cuerpo, el corazón y el pensamiento.

3¿QUÉ CONTIENE ESTE KIT?

Esta maleta SAPO contiene una serie de elementos que te ayudarán a crear, enriquecer y significar la experiencia artística con tu cuento.
Los podrás usar como quieras.

En esta caja, además, vive SAPO.

Un personaje que han creado niñas y niños de un colegio, que a través del **4RITUAL** nos acompañará para darle significado a la experiencia siempre que abramos la caja.

Como en el Proceso Artístico están implicados pensamiento creativo y experiencia artística

5¿PARA QUÉ SIRVE?

Hemos desarrollado una metodología para iniciar con tu cuento un proceso artístico que empezará **elastificando el pensamiento limitador** y acabará en **la experiencia artística liberadora.**

Nos apoyaremos en el álbum como plataforma de improvisación que nos abre posibilidades artísticas infinitas.

6¿CÓMO LO HAREMOS?

A través de unas tablas aplicadas a ese álbum ilustrado que usas en el aula podrás abrir vías de improvisación para detonar experiencias artísticas y el pensamiento creativo que las origina.
Desde el **Personaje** y desde la **Escena.**

¿De dónde salen estas tablas?

¿DE DÓNDE VIENE?

Es un MIX que tiene su origen en una técnica de los años 60 para desarrollar el Pensamiento Lateral.
La guía SAPO ha hecho una adaptación artística de estas herramientas al espacio cole, al desarrollo madurativo de esta etapa, y a cualquier tipo de cuento como detonador.

Así que desde el cuento improvisaremos con:

7TABLAS PARA ACTIVAR EL PENSAMIENTO CREATIVO (TPC)

Saltando simultáneamente entre 2 elementos:

Cuestionamiento Creativo
(Para tomar consciencia de lo que nos limita y cuestionar sus causas ocultas)

Provocación Creativa
(Para salir de las ideas preconcebidas de forma consciente y transgredirlas)

8TABLAS PARA DETONAR LA ExPERIENCIA ARTÍSTICA (TEA)

SAPO te propone **3 pautas de improvisación para 3 tipos de energía** (según detectes en tu grupo):

Siente
Construye
Muévete

9EJEMPLO DE USO

Te damos un ejemplo de cómo crear una experiencia artística desde una ilustración concreta de un álbum ilustrado.

10LA SESiÓN

Te sugerimos un ejemplo de estructura.
Tú decides la que mejor se adapta a tu tiempo o preferencias.

1¿QUÉ ES ESTO?

SAPO es una guía de exploración creativa **para jugar, vivir, sentir y expresar** los procesos artísticos a través de **tu cuento**.
Un manual para fluir en él cuestionando lo que está presente y provocando en lo que está ausente, **saltando entre estos dos mundos.**

Es decir:
Un manual que te propone utilizar el álbum ilustrado como herramienta de exploración para iniciar a niñas y niños de educación infantil en la capacidad de generar fluído creativo en los procesos artísticos y en el pensamiento limitador que los origina.

Es un recurso para lograr fluidez en el proceso creativo de la experiencia artística que propone la literatura infantil como herramienta de indagación creativa infinita.

Como docente, con este recurso podrás desarrollar tu capacidad de improvisación para generar fluidez creativa con la que detonar experiencias y lenguajes artísticos liberadores en cualquier situación educativa.

(Incluso desde una página en blanco)

2¿Y DE FORMA TRANSVERSAL?

Parece que hay 2 asuntos que albergan **TODO LO VITAL**

Observar la naturaleza cambiante de nuestra **PERCEPCIÓN** (emociones, sensaciones, pensamiento)

Y escuchar nuestros **LÍMITES Y RESPETARLOS**

En este sentido, este recurso fomenta la **observación y la escucha** como pilares fundamentales estructuradores con dos intenciones principales:

- La de explorar **cómo se percibe** en esta etapa de desarrollo.

- Para iniciar a niñas y niños en los procesos conscientes de **individualidad y de colectividad** vitales para la sociedad.

Cuando utilices este recurso verás que esta intención está constantemente presente. Por ejemplo:

- en el uso de la cámara
- en el sentido del Ritual
- en las propuestas de las experiencias artísticas.

SAPO quiere promover y cuidar el equilibrio vital de niñas y niños y está diseñado para generar **espacios de juego donde relacionarnos con el cuerpo, el corazón y el pensamiento.**

3¿QUÉ CONTIENE ESTE KIT?

Hemos pensado que estos elementos te pueden ayudar a crear, enriquecer y significar tu experiencia. Los podrás usar como prefieras.

La cámara

Podrás proyectar el álbum en **formato gigante** para que así todas las niñas y niños puedan ver las imágenes perfectamente desde cualquier posición.
(Seguramente te habrá pasado que en el momento cuento de tu aula, el formato de tu álbum se queda pequeño originando agolpamientos o incomodidades en la experiencia).

Sólo tienes que conectarla a tu pizarra digital o a tu proyector.
La cámara además se propone como **herramienta de observación** (como se indica en el apartado 9 Ejemplo de uso).

La Guía

Es decir, este manual que tienes ahora en tus manos donde tendrás toda la información detallada sobre este Recurso Didáctico.

Los álbumes

Hemos seleccionado 5 álbumes ilustrados que nos parecen ineteresantes, pero recuerda que puedes aplicar este recurso a cualquier álbum que tengas a mano.

El altavoz

Para que el sonido inspire tus experiencias artísticas.
Puedes añadir sonido a la ilustración, grabar audios, reproducirlos... tal vez, estos sonidos puedan suscitarte imágenes también.

Sapo

Es una muñeca que han creado unos niños y niñas de un colegio a partir de un audio en el que la propia Sapo se describía.

Vive en la misma caja y tiene todavía sus cachivaches en cajas de mudanzas. Estos objetos personales de Sapo, los podrás usar como herramienta de improvisación (AZAR en las tablas).

Además incluye un boli y marcadores por si quieres seleccionar ilustraciones para organizarte una sesión.

4 EL RITUAL

"El ritual en tanto forma actuada de significado, posibilita que los actores sociales enmarquen, negocien y articulen su existencia como seres sociales y culturales"
(McLaren; 1995)

Te proponemos acompañar la experiencia Sapo de **un ritual para construir un momento significativo de complicidad y escucha verdadera.**

Démosle al momento un sentido de vínculo consciente para dar trascendencia a lo que allí va a ocurrir.

El ritual del Cuento, **el ritual Sapo,** empieza ese momento en el que el grupo al completo consigue conectar y hacer suyos el espacio y el tiempo desde su esencia, interés y curiosidad.

"En el momento Sapo me divierto, me expreso libre y auténticamente y se me permite volar con mis amigas"

El ritual y los cachivaches de Sapo tienen varias intenciones pedagógicas:

Para saltar
Es decir para explorar el carácter divergente de la experiencia artística y el pensamiento creativo, estableciendo puentes de conexión entre realidad y ficción. (Azar en las TPC)

Para cuidar
Para tratar cuidados y empatías, conflictos y más. Puedes hacer pequeños cortes en la actividad para dirigir las atenciones sobre cómo se encuentra Sapo y cómo nos encontramos nosotras y nosotros, si necesita algo, si tiene sed... Puedes proponer que se la lleven a casa para cuidarla.

Para crear un momento significativo, especial y dIferente
Con este recurso queremos invitar a las docentes a entrar en una dimensión especial y consciente de tiempos y ritmos diferentes a los que dicta el aula. Un reducto de complicidad, serenidad, humor y disfrute.

Para observar
Como sabemos, en el recurso Sapo, la escucha, atención y observación son relevantes. Con este fín, el momento "pop-up" y miniaturas está pensado para manipulación exclusiva por parte de la docente y el alumnado tenga un rol de observador activo únicamente. Como el acto de asistir a un teatro de fantasía, escala y fascinación.

Puedes usarlo así:

1 Despliega el "pop-up" para iniciar el "MOMENTO SAPO".
2 Saca a Sapo de su bolsa y saludadla.
3 Acomódala en la cama con su cojín.
4 Elige uno de sus objetos y colócalo sobre la mesita de noche.
5 En este punto, puedes simplemente dejar el objeto, o utilizarlo para "SALTAR en el cuento" como se indica en las tablas. (AZAR)

En esta caja habita Sapo, y en el piso de arriba está su cuarto.

No sabemos si es un animal, un humano, una humana, una cosa o todas juntas.

Lo que sí sabemos es que le encanta saltar de mundo con su imaginación y escuchar historias arropada en su pequeña cama.

Está deseando que abramos la caja, la arropemos y dejemos su amuleto sobre la mesita de noche. Le encanta escucharnos.

Así es Sapo.



¿ Sabías qué?

Sapo ha sido creada por niñas y niños de un colegio partiendo de un audio donde Sapo se describe a sí misma.

5¿PARA QUÉ SIRVE?

Ten en cuenta

Vamos a impulsar la creatividad desde la libertad para explorar y experimentar.

El proceso artístico que nos interesa comienza **flexibilizando el pensamiento limitador** para llegar a una **experiencia artística liberadora,** siendo esta experiencia artística el fín de esta metodología.

En las tablas, encontrarás pautas de improvisación en estos 2 aspectos.

Usaremos **cualquier ilustración** de cualquier cuento como herramienta de indagación creativa para estimular la capacidad creadora, y utilizaremos la **Improvisación Creativa** como plataforma de salto para explorar el carácter **divergente** de la actividad artística.

Hay 2 protagonistas implicados en este proceso:

El Pensamiento Creativo

(que origina y acompaña a la Experiencia Artística)

¿Para qué improvisar con el Pensamiento Cerativo?

Para crear habilidad a la hora de **cuestionar el pensamiento limitador oculto y transgredirlo** creativamente.

Para generar vías de pensamiento en lenguaje artístico desarrollando la **capacidad de fluir creativamente.**

La Experiencia Artística

¿Para qué nos servirá improvisar en la Experiencia Artística?

Para estimular la capacidad creadora y el sentido estético, que en la expresión artística infantil se traduce en la **aptitud para integrar experiencias sensitivas, pensamiento y emociones.**

También para iniciar a niños y niñas en el estímulo de los procesos creativos y en **la creación de lenguajes de libertad sobre las posibilidades de creación.**

6¿CÓMO LO HAREMOS?

Te proponemos **2 tipos de tablas que, aplicadas al Personaje o a la Escena** de la ilustración que tú elijas te ayudarán a abrir vías de improvisación para detonar experiencias artísticas y el pensamiento creativo que las origina.

TABLAS PARA ACTIVAR EL PENSAMIENTO CREATIVO (TPC)

Saltaremos simultáneamente entre 2 elementos:

Ten en cuenta

Cuanto más entrenadas estemos en este movimiento, más capacidad de improvisar y tirar de hilos tendremos.

Cuestionamiento Creativo (CC)

Con el Cuestionamiento Creativo (CC) indagamos si habría maneras alternativas de hacer las cosas. Exploramos nuevas posibilidades.

Usaremos el CC para tomar consciencia de lo que nos limita y cuestionar sus causas ocultas.

Para escapar de ideas preconcebidas, de lo que se da por sentado. Aprovecha para llegar a lo oculto.

Provocación Creativa (PC)

Con la provocación escapamos de las ideas preconcebidas de forma consciente para transgredirlas.

Es un proceso mental para sortear deliberadamente la frontera de lo razonable y que en nuestra mente pasen cosas.

Así que cuanta más fantasía haya, más provocativa será. Cuanto más absurda, mejor cumplirá su función.

TABLAS PARA DETONAR LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA (TEA)

En función de la energía que detectes en tu grupo, SAPO te propone **3 líneas** desde donde podrás improvisar activando **Experiencias Artísticas ricas, abiertas y versátiles.**



SIENTE

Calma Introspección

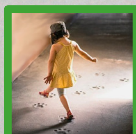
Para momentos tranquilos que permitan la exploración sensitiva.



CONSTRUYE

Concentración, Flow, Manual

Para otros momentos de concentración y disfrute de la expresión plástica.



MUÉVETE

Cuerpo, Movimiento, Energía

Y estas otras kinestésicas para cuando detectes actividad y energía en el grupo y demanden movimiento.

8 TABLAS PARA LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA

TABLA 1

Con la **experiencia artística** buscamos **generar espacios de confianza y complicidad para expresarnos libremente**. Con el uso de esta guía queremos crear ambientes lúdicos de comunicación, experimentación y expresión. Lugares para **el no-juicio donde todo es posible y todo está bien**. No hay errores ni expectativas. Usaremos la **expresión artística** como elemento para **conocer nuestra realidad interna y la realidad externa**. Trataremos los procesos artísticos como **exploraciones sensitivas conscientes.**



CONSTRUYE

Concentración, Flow, Manual

CONCEPTO

¿Alguna vez hemos tenido esa maravillosa sensación de "dejarse ir" en el proceso de realización de una actividad?

Sintamos la satisfacción de estar inmersos en una tarea. Vamos a tratar de fomentarlo y explorarlo. Vamos a aceptar capacidades, también a empoderarlas, a fomentar habilidades para conseguir **libertad creadora.**

Libertad y autonomía. No hay metas, no existen las expectativas, todo está bien. Libertad como la posibilidad de dudar, de buscar, de experimentar.

Vamos a fomentar la confianza, la sencillez. Simplemente **hacemos**.

Pensemos en una experiencia que nos permita **construir con las manos**, deleitémonos en ese momento de gusto por lo que estamos haciendo.

Ten en cuenta

Esto son sólo posibles ideas para inspirar tu improvisación a la hora de proponer las experiencias artísticas. Recuerda que podemos improvisar sobre cualquier escena de forma aislada, independiente, sin orden ni duración determinada. Te damos algún ejemplo concreto.

ESTAS ETIQUETAS TE PUEDEN INSPIRAR

- **Utilizad** papeles gigantes
- **Construid** una mesa enana de plastilina
- **Haced** un sombrero para una prima, otra versión del cuadro del salón de ese cuento
- **Tunead** vuestros zapatos
- **Haced** unas manos enormes para el personaje
- **Preparad** una ensalada entre todas
- **Pelad** una patata
- **Haced** una tarta de plastilina para la clase de al lado
- **Dibujad** un perro con diez patas
- **Dibujad** la forma de un sonido
- **Construid** un regalo para el personaje
- **Dibujad** la tristeza

PUEDES TIRAR DE ESTOS HILOS

- ***EL CUMPLEAÑOS***

Nos imaginamos que es el cumpleaños del personaje, de alguien que aparece a lo lejos, incluso de un objeto.

Cualquier cosa nos servirá para fluir. Puede ser una experiencia individual o en grupo. Le preparamos una tarta de plastilina, dibujada, collage... Nos imaginamos su edad y le ponemos velas. Preparamos un banquete, decoramos la mesa, le fabricamos un regalo. Le componemos una canción. Podemos invitar a amigos de la clase cercana para celebrarlo.

- ***AQUELLA PRECIOSA FLOR***

Una flor a lo lejos, un pajarillo, una manzana en una rama, una guitarra en un rincón.

Vamos a hacer un dibujo de algo sencillo que aparezca en nuestro cuento. Lo recortamos, y con celo nos podemos tunear los zapatos, la camiseta... También lo podéis sacar de escala (hacerlo enorme) y que vaya pasando por nuestras casas. Lo vamos disfrutando en casa cada vez una.

- ***EL CUADRO DEL SALÓN***

Un cuadro cualquiera en la pared de un salón, de un aula de un cole, de un cuarto de baño, de la habitación de la niña.

Vamos a pintar un cuadro para esa pared de ese sitio. Uno que nos guste más. Luego nos lo podemos llevar a casa y colgarlo allí.

8 TABLAS PARA LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA

TABLA 2



SIENTE

Calma, Introspección

CONCEPTO

¿Puedes sentir el azul?

En la experiencia que aquí se propone nos serviremos de la **expresión artística** para conocer nuestro interior.

Exploraremos el proceso artístico atendiendo a **lo sensitivo y lo sensoria**l, dejando lo cognitivo a un lado.

Cultivemos **el placer de experimentar** por experimentar. No hay juicio, ni prisas ni expectativas en los resultados. Vamos a mirar con las manos, a imaginar el silencio.

Utiliza **los sentidos, el cuerpo y la voz como herramientas explorativas**. Inspírate desde la sonoridad (audios), el tacto (texturas), la temperatura o el peso para detonar experiencias sensoriales.

ESTAS ETIQUETAS TE PUEDEN INSPIRAR

- **Apagad** las luces
- **Vendaos** los ojos
- **Mojaos** y **secaos** las unas a las otras
- **Escuchad** audios debajo de una mesa
- **Quitaos** los calcetines
- **Sentid** el azul
- **Tumbaos** en el pasillo
- **Caminad** en silencio por el patio
- **Meteos** todos juntos en el cuarto de baño
- **Cantad** juntos en voz muy baja
- **Respirad** con vuestra amiga
- **Imaginad** la imagen de un sonido
- **Jugad** con el silencio

PUEDES TIRAR DE ESTOS HILOS

- ***UN COLOR***

Un mar azul, una habitación roja, un paisaje verde, una pared blanca...

Vamos a sentir el color. Aprovecha cualquier color que aparece en cualquier escena del cuento para experimentar con él. Ayúdales a sentir los matices del color, indaga en lo que les sugiere, sumérgeles, envuélveles en sensaciones de temperatura, peso, intensidad, estado emocional...

Ejemplos:

- Adjudica una musica o un sonido a un color y explora los estados emocionales que les puede suscitar.
- Tumbados en el suelo cogidos todos de las manos, interconectados todos, sentimos *el color*.
- Ponles audios con ritmos, intensidades, melodías, sonidos de la naturaleza... Túmbalos y apaga las luces. Indaga en qué color relacionan con ese sonido.

- ***EL AGUA***

Llueve, hay un río, hay un vaso de agua sobre una mesa...

Aprovecha escenas donde aparezca agua, o introdúcela como provocación en cualquier escena, y utilízala para crear experiencias sensitivas de temperatura, sentir el agua, sentirse mojados.

Ejemplo:
Sintamos la lluvia.Tumbados con los ojos cerrados coge un vaso de agua y salpícales agua con tus dedos en distintas partes del cuerpo. Observa qué se produce: ¿les gusta?, ¿les incomoda?

- ***ALGO EN LAS MANOS***

Una manzana en una mano, una mesa de madera, unas hojas en un árbol. Una piedra a lo lejos, un oso de peluche, un personaje animal...

Puedes jugar a imaginar la textura y el peso de cualquier objeto o personaje del cuento. Vamos a sentir una piedra, a explorar su textura, su peso, su forma...

Ejemplo:
Nos podemos organizar por parejas, salimos al patio y cogemos una piedra. La guardamos en el bolsillo de nuestra compañera y volvemos a clase. Una vez allí tócala, siente su peso y su textura a través del bolsillo de tu amiga.

- ***ALGO PESADO***

Una montaña, un elefante, la nevera, una casa,...

Tumbados en el suelo del pasillo boca abajo, sentimos el peso del cuerpo de nuestro amigo. Nos movemos, nos quedamos quietas sintiéndolo. Juega a ver cómo se distorsiona la voz con ese peso.

8TABLAS PARA LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA

TABLA 3



MUÉVETE

Cuerpo, Movimiento, Energía

CONCEPTO

¿Cómo nos relacionamos con nuestro entorno natural y social?

Conozcamos nuestra energía y gestionémosla. Vamos a llevar lo jugado en el custionamiento y la provocación al **cuerpo** y al **espacio**. Seamos conscientes del espacio y cómo nos podemos mover por él.

Observemos nuestros límites para conocerlos (físicos, espaciales, de energía). Sé sensible al ritmo y a la energía de tu amiga y también del grupo para moveros juntos.

Puedes coger cualquier escena e imitar la acción que allí se está dando: comer, dormir, andar, correr, nadar, bucear, cambiando la forma, el tiempo, el ritmo, correr en el patio, saltar en los pasillos, visitar la cocina.

Podemos caminar sin más, recitar mantras cambiando de espacio escolar, bailar en grupos de 3, escondernos del oso que ha llegado de repente... hasta inventar una canción para volar.

ESTAS ETIQUETAS TE PUEDEN INSPIRAR

- **Escondeos** con las luces apagadas
- **Introducid** una tormenta y **corred** para protegeros de la lluvia, **haced** nevar con papeles
- **Rodad** por esa colina
- **Saltad** desde aquel tejado
- **Esconded** un zapato y encontradlo
- **Poneos** los zapatos al revés y corred así
- **Dad** vueltas y vueltas sin parar
- **Nadad**
- **Imitad** cómo bucea ese pez y cambiadlo de ritmo
- **Comed** muy deprisa y muy despacio
- **Moved** las mesas para dormir debajo
- **Sacad** las sillas al pasillo con cero ruido
- **Corred** hacia atrás
- **Mirad** boca abajo
- **Bailad** el silencio
- **Realizad** microcoreografías todos juntos

PUEDES TIRAR DE ESTOS HILOS

- ***¡MÁS MERMELADA, ABUELA!***

Una frase corta que dice el niño, un ladrido de ese perro, una onomatopeya...

Coge una frase que diga el personaje o cualquier palabra o sonido que aparezca en el cuento y construid con ella un mantra para desplazaros con él a través del recinto escolar. Cambia la intensidad y el ritmo y moveos con él. Podéis ir al paso, al trote y también al galope. También podéis meteros todas juntas en el cuarto de baño y cantarlo allí. Jugad con la intensidad pasando del susurro al grito.

- ***UNA TORMENTA***

Intensa con truenos, de lluvia suave, ese viento que lo está volando todo...

Desde un audio de una tormenta nos guarecemos de la lluvia. Apagad las luces, volvedlas a encender. Jugad con las luces y el sonido de la tormenta Jugamos a movernos cuando estamos a oscuras y a parar el movimiento cuando encendemos las luces. Tratamos de movernos con esa ventisca que apenas nos permite avanzar.

- ***¡RATAS!***

Un oso, un león, ese tigre, aquel elefante, una serpiente, un enorme caimán... ¡ratas!

Se han colado en nuestra aula. Podemos otorgarle el papel a un amigo y huir de él para protegernos. Nos puede perseguir fuera del aula también. Puede irse y volver a aparecer. Podemos subirnos a las sillas y las mesas para huir de las ratas y las serpientes. ¡Socorro!

9EJEMPLO DE USO

1 ELIGE

Cualquier cosa o concepto de cualquier ilustración.

2 CUESTIONA

Lo que se da por sabido sobre una silla. Sin juicio. Puedes preguntarte: ¿Qué estamos dando por sentado aquí? ¿Podría ser de otra manera?

Observa qué sale de ahí, tira de hilos sin análisis ni juicio. Una idea da pie a otra, cuantas más mejor. Invítales a soltar y expresar.

3 PROVOCA

Introduce una provocación para ¡¡SALTAR!! Intenta que sea lo más exagerada posible.

Observa qué sale de ahí, tira de hilos sin análisis ni juicio. Una idea da pie a otra, cuantas más mejor. Invítales a soltar y expresar.

4 CREA TU EXPERIENCIA ARTÍSTICA

Elegid una de esas ideas para convertirla en experiencia artística usando las *Tablas para la experiencia artística* (1, 2 o 3). Detecta la energía que tiene hoy tu grupo y proponles una experiencia u otra.

EJEMPLOS

Decidimos improvisar sobre LA SILLA.



Ver: *Tabla de Pensamiento 2*





¿De qué materiales suelen ser las sillas?

¿De madera, de roble, de pino, de fresno...?

¿De plástico? ¿De hierro?

¿Has visto alguna vez una de hierro? ¿Dónde? ¿Era cómoda?

¿Deben las sillas estar hechas de algo duro para que cumplan su función?

¿De qué otro material podría ser?

"¡LA SILLA ES DE CHOCOLATE!"

¿Qué pasaría? ¿Nos podríamos sentar? ¿Se rompería? ¿Nos mancharíamos la ropa?

¿Podríamos comerla mientras estamos sentados?

¿Por dónde empezaríamos a comerla? ¿Por una pata?

Y en verano... ¿Se derritiría? ¿Quizá podríamos meterla en la nevera para que no se derrita? ¿Cabría en tu nevera? ¿De qué otra forma podríamos evitar que se derritiese? ¿Nos la podemos llevar a la nieve?

CONSTRUYE

Vamos a construir una silla de plastilina lo más pequeña que podamos.

SIENTE

Cogemos en silencio todas las sillas y las agrupamos todas juntas lo más cerca que podamos unas de otras. Nos sentamos cogidas de las manos con los ojos cerrados. Permanecemos un rato conectadas así, juntas, tranquilamente.

MUÉVETE

Cada una con su silla nos reunimos en grupos de 2 o 3. Disponemos las 3 sillas juntas y exploramos de qué maneras diferentes pueden nuestros 3 cuerpos juntos ocupar esas tres sillas. Explorad tumbadas, sentadas, de pie, al revés, boca abajo...

10 LA SESIÓN

PARA UBICARNOS

1 CUENTA TU CUENTO

Puedes usar la cámara para enriquecer esta experiencia

Elige el cuento o álbum que quieras. Puedes elegir uno rico en contenido gráfico y conceptual como también ese cuento minimalista con poco detalle donde aparentemente ocurre poca cosa. Cualquiera que tenga imagen nos servirá. **Nárralo a tu manera** (como harías con ese cuento normalmente).

2 OBSÉRVALO

Utiliza la cámara. Puedes hacer ZOOM in / ZOOM out

La idea aquí sería la de observar sólo con los ojos evitando que intervenga el pensamiento. Ayuda a observar sin juicio, sin análisis ni reflexión. Observa y, como mucho, describe lo que en el Cuento puede ser anodino, cotidiano, poco relevante. O mejor hacedlo en silencio. Mirar así es un acto simple y leve, no lo cargues de significado. Recreaos en el detalle, sin cuestionar. Permíteles simplemente observar. ¡Les encanta! Puedes observar desde los objetos de una escena, desde la postura en la que está sentada el personaje, desde el estampado de su vestido, aquello que aparece a lo lejos en el paisaje...

PARA SALTAR

3 ELIGE SOBRE LO QUE QUIERES IMPROVISAR (PERSONAJE/ESCENA)

Según lo que decidas, utiliza la *Tabla de Pensamiento* (1 o 2) Tú decides el número de ilustraciones que quieres activar (o cuánto te quieres extender). Como “la cosa va de fluir, improvisar y tirar de hilos” puede que las ilustraciones con mayor contenido gráfico te lo faciliten. Puedes elegirlas previamente y prepararte la sesión (si tienes una intención concreta), o puedes también hacer una selección “random”.

4 CUESTIONA + PROVOCA

Utiliza la *Tabla de pesamiento.* CUESTIONA para elastificar el pensamiento limitador y PROVOCA para que pasen cosas.

Recuerda que cuanto más entrenadas estemos en “este movimiento”, más capacidad de improvisar y tirar de hilos tendremos.

SALTA tantas veces como quieras de uno a otro hasta que decidas crear tu experiencia artística.

PARA CREAR

5 CREA TU EXPERIENCIA ARTÍSTICA

Elegid una de esas ideas para convertirla en experiencia artística usando las *Tablas para la experiencia artística* (1, 2 o 3) Detecta la energía que tiene hoy tu grupo y proponles una experiencia u otra:

CONSTRUYE
Concentración, Flow, Manual

SIENTE
Calma, Introspección

MUÉVETE
Cuerpo, Movimiento, Energía

Ten en cuenta

Esta secuencia es sólo una sugerencia. Estas partes son independientes unas de otras. Puedes cambiar el orden o saltarte alguna si te interesa. Como tú decidas según tu intención pedagógica, tu tiempo...

RECOMENDACIONES

DETECTA, IMPROVISA, TIRA DE HILOS

Los ejemplos que se ofrecen a lo largo de todo el recurso son sólo eso, ejemplos para ilustrar el uso de lo explicado.

EN EL ORDEN QUE PREFIERAS, AUNQUE...

Ten en cuenta que hay mucho tiempo para tratar un cuento de muchas maneras diferentes a lo largo de todo un año escolar.

Saquémosle el jugo a cada actividad, no hay prisa.

En “La Sesión” es importante otorgar tiempo considerable al subapartado “PARA UBICARNOS”. Una vez se conoce el cuento, se puede partir la sesión en días diferentes, de esta manera puedes usar el recurso en sesiones cortas aunque dispongas de poco tiempo.

GENERA ACTITUDES Y CONCIENCIAS

Con intención de ayudar a crear conciencias y generar actitudes, aprovecha siempre que puedas para activar discursos críticos sobre lo que puede estar oculto: género, medio ambiente, formar parte de un sistema comunitario, diversidad, emociones, etcétera.
En este sentido, puedes hacer un uso crítico del Cuestionamiento o puedes simplemente usarlo para generar ideas. Según te interese.

¡Esperamos que Sapo te sea útil y lo disfrutéis!

CRÉDITS

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

Coordinació del Node Territorial
Clara Boj Tovar
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

RECURS EDUCATIU

Textos
Maria Español Mas

Disseny i Maquetació
Maria Español Mas
Sara Fornés Capdepon

Fotografies
Jose Luis García García

Traducció al valencià
Elena Sanmartín Hernández

PLANEA és una xarxa de centres educatius, agents i institucions culturals impulsada per la Fundación Daniel i Nina Carasso, en col·laboració amb Pedagogías invisibles, PERMEA i ZEMOS98.

SAP

MANUAL PER A SALTAR DE MÓN



CONTINGUTS

MAPA DE CONTINGUTS

MAPA DE CONTINGUTS

1QUÈ ÉS AIXÒ?

És un manual d'improvisació per a generar fluïdesa creativa amb la qual detonarem experiències artístiques des de qualsevol il·lustració de qualsevol conte.

(Fins i tot des d'una pàgina en blanc).

2Y DE MANERA TRANSVERSAL?

SAPO vol promoure i cuidar l'equilibri vital de xiquetes i xiquets facilitant així espais de joc per a relacionar-nos amb el cos, el cor i el pensament.

3QUÈ CONTÉ AQUEST KiT?

Aquesta maleta SAPO conté una sèrie d'elements que t'ajudaran a crear, enriquir i significar l'experiència artística amb el teu conte.
Els podràs usar com vulgues.

En aquesta caixa, a més, viu SAPO

Un personatge que han creat xiquetes i xiquets d'un col·legi, que a través del **4RITUAL** ens acompanyarà per a donar-li significat a l'experiència sempre que obriguem la caixa.

Com en el Procés Artístic estan implicats Pensament Creatiu i Experiència Artística

5PER A QUÈ SERVEIX?

Hem desenvolupat una metodologia per a iniciar amb el teu conte, un procés artístic que començarà elastificando el pensament limitador i acabarà en l'experiència artística alliberadora.

Ens recolzarem en l'àlbum com a plataforma d'improvisació que ens obri possibilitats artístiques infinites.

6CóM HO FAREM?

A través d'unes taules aplicades a aqueix àlbum il·lustrat que uses a l'aula podràs obrir vies d'improvisació per a detonar experiències artístiques i el pensament creatiu que les origina.
Des del Personatge
i des de l'Escena.

I, d'on ixen aquestes taules?

D'ON VE?

És un MIX que té el seu origen en una tècnica dels anys 60 per a desenvolupar el Pensament Lateral.
La guia SAPO ha fet una adaptació artística d'aquestes eines a l'espai col·le, al desenvolupament maduratiu d'aquesta etapa, i a qualsevol tipus de conte com a detonador.

Així que des del conte improvisarem amb:

7TAULES PER A ACTIVAR EL PENSAMENT CREATIU (TPC)

Saltant simultàniament entre 2 elements:

Qüestionament Creatiu
(Per a prendre consciència del que ens limita i qüestionar les seues causes ocultes).
Provocació creativa
(Per a eixir de les idees preconcebudes de manera conscient i transgredir-les).

8TAULES PER A DETONAR L'EXPERIÈNCIA ARTÍSTICA (TEA)

SAPO et proposa 3 pautes d'improvisació per a **3 tipus d'energia** (segons detectes en el teu grup):
Sent
Construeix
Mou-te

9XEMPLE D'ÚS

Et donem un exemple de cóm crear una Experiència artística des d'una il·lustració concreta d'un àlbum il·lustrat.

10LA SESSIÓ

Et suggerim un exemple d'estructura.
Tu decideixes la que millor s'adapta al teu temps o preferències.

1QUÈ ÉS AIXÓ?

SAPO és una guia d'exploració creativa per a **jugar, viure, sentir i expressar** els processos artístics a través del **teu conte.**
Un manual per a fluir en ell qüestionant el que és present i provocant en el que està absent, **saltant entre aquests dos mons.**

És a dir:
Un recurs que et proposa utilitzar l'àlbum il·lustrat com a eina d'exploració per a iniciar a xiquetes i xiquets d'educació infantil en la capacitat de generar fluído creatiu en els processos artístics i en el pensament limitador que els origina.

És un manual per a aconseguir fluïdesa en el procés creatiu de l'experiència artística que proposa la literatura infantil com a eina d'indagació creativa infinita.

Com a docent, amb aquest recurs podràs desenvolupar la teua capacitat d'improvisació per a generar fluïdesa creativa amb la qual detonar experiències i llenguatges artístics alliberadors en qualsevol situació educativa.

(Fins i tot des d'una pàgina en blanc).

2Y DE MANERA TRANSVERSAL?

Sembla que hi ha 2 assumptes que alberguen **TOT EL VITAL**

Observar la naturalesa canviant de la nostra **PERCEPCIÓ** (emocions,sensacions, pensaments)

I escoltar **ELS NOSTRES LÍMITS I RESPECTAR-LOS**

En aquest sentit, aquest recurs fomenta l'observació i l'escolta com a pilars fonamentals estructuradors amb dues intencions principals:

- La d'explorar com **es percep** en aquesta etapa de desenvolupament.

- Per a iniciar a xiquetes i xiquets en els processos conscients **d'individualitat i de col·lectivitat** vitals per a la societat.

Quan utilitzes aquest recurs veuràs que aquesta intenció està constantment present. Per exemple:

- en l'ús de la cambra
- en el sentit del Ritual
- en les propostes de les experiències artístiques.

SAPO vol promoure i cuidar l'equilibri vital de xiquetes i xiquets i està dissenyat per a generar **espais de joc on relacionar-nos amb el cos, el cor i el pensament.**

3 QUÈ CONTÉ AQUEST KIT?

Hem pensat que aquests elements et poden ajudar a crear, enriquir i significar la teua experiència.
Els podràs usar com preferisques.

La càmera

Amb la qual podràs projectar l'àlbum en format gegant perquè així totes les xiquetes i xiquets puguen veure les imatges perfectament des de qualsevol posició. (Segurament t'haurà passat que en el moment compte de la teua aula, el format del teu àlbum es queda xicotet originant incomoditats en l'experiència).

Només has de connectar-la a la teua pissarra digital o al teu projector.
La càmera a més es proposa com a eina d'observació (com s'indica en l'apartat 9 Exemple d'ús).

La Guia

És a dir, aquest manual que tens ara a les teues mans on tindràs tota la informació detallada sobre aquest Recurs Didàctic.

Els álbums

Hem seleccionat 5 àlbums il·lustrats que ens semblen interessants, però recorda que pots aplicar aquest recurs en qualsevol àlbum que tingues a mà.

L'altaveu

Perquè el so inspire les teues experiències artístiques.
Pots afegir so a la il·lustració, gravar àudios, reproduir-los... tal vegada, aquests sons poden suscitar-te imatges també.

A més inclou un boli i marcadors per si vols seleccionar il·lustracions per a organitzar-te una sessió.

Sapo

És una nina que han creat uns xiquets i xiquetes d'un col·legi a partir d'un àudio en el qual la pròpia Sapo es descrivia.

Viu en la mateixa caixa i té encara les seues cachivaches en caixes de mudances.
Aquests objectes personals de Sapo els podràs usar com a eina d'improvisació (ATZAR en les taules).

4EL RITUAL

"El ritual en tant forma actuada de significat, possibilita que els actors socials emmarquen, negocien i articulen la seua existència com a éssers socials i culturals"
(McLaren; 1995)

Et proposem acompanyar l'experiència SAPO d'un ritual per a construir un **moment significatiu de complicitat i escolta vertadera.**

Donem-li al moment un sentit de vincle conscient per a donar transcendència al que allí ocorrerà.

El ritual del Conte, **el ritual Sapo,** comença aqueix moment en el qual el grup al complet aconsegueix connectar i fer seus l'espai i el temps des de la seua essència, interés i curiositat.

"En el moment Sapo em divertisc, m'expresse lliure i autènticament i se'm permet volar amb les meues amigues."

Sapo i els seus cachivaches tenen diverses intencions pedagògiques:

Per a saltar
És a dir, per a explorar el caràcter divergent de l'Experiència Artística i el pensament creatiu, establint ponts de connexió entre realitat i ficció. (Atzar en les TPC).

Per a cuidar
Per a tractar cures i empaties, conflictes, i més. Pots fer xicotets talls en l'activitat per a dirigir les atencions sobre com es troba Sapo i com ens trobem nosaltres i nosaltres, si necessita alguna cosa, si té set, etcètera. Pots proposar que se l'emporten a casa per a cuidar-la.

Per a crear un moment significatiu, especial i deferent
Amb aquest recurs volem convidar a les docents a entrar en una dimensió especial i conscient de temps i ritmes diferents als que dicta l'aula. Un reducte de complicitat, serenitat, humor i gaudi.

Per a observar
En el recurs SAPO, l'escolta, atenció i observació són rellevants. Amb aquest fín, el moment "pop up" i miniatures està pensat per a la manipulació exclusiva per part de la docent i que l'alumnat tinga un rol d'observador actiu únicament. Com l'acte d'assistir a un teatre de fantasia, escala i fascinació.

Pots usar-ho així:

1 Desplega el "pop-up" per a iniciar el "MOMENT SAPO".
2 Saca a Sapo de la seua borsa i saludeu-la.
3 Acomoda-la en el llit amb el seu coixí.
4 Tria un dels seus objectes i col·loca'l sobre la tauleta de nit.
5 En aquest punt, pots simplement deixar l'objecte, o utilitzar-lo per a "SALTAR en el conte" com s'indica en les taules. (ATZAR)

En aquesta caixa habita Sapo, i en el pis de dalt està la seua habitació.
No sabem si és un animal, un humà, una humana, una cosa o totes juntes.

El que sí que sabem és que li encanta saltar de món amb la seua imaginació i escoltar històries abrigallada en el seu xicotet llit.

Està desitjant que obriguem la caixa, l'abrigallem i deixem el seu amulet sobre la *mesita de nit.
Li encanta escoltar-nos.
Així és Sapo.



Sabíes qué?
Sapo ha sigut creada per xiquetes i xiquets d'un col·legi partint d'un àudio on Sapo es descrivia a si mateixa.

5 PER A QUÈ SERVEIX?

Tingues en compte

Impulsarem la creativitat des de la llibertat per a explorar i experimentar.

El procés artístic que ens interessa comença **flexibilitzant el pensament limitador** per a arribar a una **experiència artística alliberadora**, sent aquesta experiència artística el fín d'aquesta metodologia.

En les taules, trobaràs pautes d'improvisació en aquests 2 aspectes.

Usarem **qualsevol il·lustració** de qualsevol conte com a eina d'indagació creativa que pot estimular la capacitat creadora, i utilitzarem **la Improvisació Creativa** com a plataforma de salt per a explorar el caràcter **divergent** de l'activitat artística.

Hi ha 2 protagonistes implicats en aquest procés:

El Pensament Creatiu (que origina i acompanya a l'experiència artística)

Per a què improvisar amb El Pensament Creatiu?

Per a crear habilitat per a **qüestionar el pensament limitador ocult i transgredir-lo** creativament.

Per a generar vies de pensament en llenguatge artístic desenvolupant la **capacitat de fluir creativament.**

L'experiencia Artística

Per a què ens servirà improvisar en L'experiència Artística?

Per a estimular la capacitat creadora i el sentit estètic, que en l'expressió artística infantil, es tradueix en **l'aptitud per a integrar experiències sensitives, pensament i emocions.**

També per a iniciar a xiquets i xiquetes en l'estímul dels processos creatius i en la **creació de llenguatges de llibertat sobre les possibilitats de creació.**

6 COM HO FAREM?

Et proposem **2 tipus de taules que aplicades al Personatge o a l'Escena** de la il·lustració que tu tries t'ajudaran a obrir vies d'improvisació per a detonar experiències artístiques i el pensament creatiu que les origina.

TAULES PER A ACTIVAR EL PENSAMENT CREATIU (TPC)

Saltarem simultàniament entre 2 elements:

Tingues en compte

Com més entrenades estiguem en aquest moviment, més capacitat d'improvisar i tirar de fils tindrem.

Qüestionament Creatiu (CC)

Amb el Qüestionament Creatiu (CC) indaguem si hi hauria **maneres alternatives** de fer les coses. Explorem noves possibilitats.

Usarem el CC per a prendre **consciència del que ens limita i qüestionar les seues causes ocultes.**

Per a **escapar d'idees preconcebudes**, del que es dona per descomptat. Aprofita per a arribar a l'ocult.

Provocació Creativa (PC)

Amb la provocació escapem de les idees preconcebudes de manera conscient per a **transgredir-les.**

És un procés mental per a **sortejar deliberadament la frontera del raonable** i que en la nostra ment passen coses.

Així que, quanta més fantasia hi haja, més provocativa serà. Com més **absurda**, millor complirà la seua funció.

TAULES PER A DETONAR L'EXPERIÈNCIA ARTÍSTICA (TEA)

En funció de **l'energia** que detectes en el teu grup, SAPO et proposa **3 línies** des d'on podràs activar experiències artístiques riques, obertes i versàtils:



SENT

Calma
Introspecció

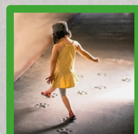
Per a moments tranquils que permeten **l'exploració sensitiva.**



CONSTRUEIX

Concentració, Flow, Manual

Per a altres moments de **concentració** i gaudi de **l'expressió plàstica.**



MOU- TE

Cos, Moviment, Energia

I aquestes altres kinestésicas per a quan detectes activitat i energia en el grup **i demanden moviment**

8TAULES PER A L'EXPERIÈNCIA ARTÍSTICA

TAULA 1

Amb l'**experiència artística** busquem **generar espais de confiança i complicitat per a expressar-nos lliurement**. Amb l'ús d'aquesta guia volem crear ambients lúdics de comunicació, experimentació i expressió. **Llocs per al no-judici on tot és possible i tot està bé**. No hi ha errors ni expectatives. Farem servir l'**expressió artística** com a element per a conéixer la nostra realitat interna i la realitat externa. Tractarem els processos artístics com a **exploracions sensitives conscients**.



CONSTRUEIX

Concentració, Flow, Manual

CONCEPTE

Alguna vegada hem tingut aquesta meravellosa sensació de "Deixar-se anar" en el procés de realització d'una activitat?

Sentim la satisfacció d'estar immersos en una tasca.

Tractarem de fomentar-ho i explorar-ho. Acceptarem capacitats, també a empoderar-les, a fomentar habilitats per a aconseguir **llibertat creadora**.

Llibertat i autonomia. No hi ha metes. No existeixen les expectatives, tot està bé. Llibertat com la possibilitat de dubtar, de buscar, d'experimentar.

Fomentarem la confiança, la senzillesa. Simplement **fem**.

Pensem en una experiència que ens permeta **construir amb les mans**, delectem-nos en aquest moment de gust pel qual estem fent.

Tingues en compte

Això són només possibles idees per a inspirar la teua improvisació a l'hora de proposar les experiències artístiques. Recorda que podem improvisar sobre qualsevol escena de forma aïllada, independent, sense ordre ni duració determinada.

AQUESTES ETIQUETES ET PODEN INSPIRAR

- **Utilitzeu** papers gegants
- **Construïu** una taula nana de plastilina
- **Feu** un barret per a una cosina o una altra versió del quadre del saló d'aquest conte
- **Personalitzeu** les vostres sabates
- **Feu** unes mans enormes per al personatge
- **Prepareu** una ensalada entre totes
- **Peleu** una creïlla
- **Feu** un pastís de plastilina per a la classe del costat
- **Dibuixeu** un gos amb deu potes
- **Dibuixeu** la forma d'un so
- **Construïu** un regal per al personatge
- **Dibuixeu** la tristesa

POTS ESTIRAR D'AQUESTOS FILS

- ***L'ANIVERSARI***

D'un personatge qualsevol, una senyora al lluny, un tigre, una sabata

Ens imaginem que és l'aniversari del personatge, d'algú que apareix al lluny, fins i tot d'un objecte. Qualsevol cosa ens servirà per a fluir. Pot ser una experiència individual o en grup. Li preparem un pastís de plastilina, dibuixada o mitjançant collage. Ens imaginem la seua edat i li posem ciris. Preparem un banquet, decorem la taula, li fabriquem un regal, li componem una cançó. Podem convidar a amics de la classe pròxima per a celebrar-ho.

- ***AQUELLA PRECIOSA FLOR***

Una flor al lluny, un ocellet, una poma en una branca, una guitarra en un racó

Farem un dibuix d'una cosa senzilla que aparega en el nostre conte. Ho retallem, i amb zel ens podem personalitzar les sabates, la samarreta…També ho podeu traure d'escala (fer-ho enorme) i que vaja passant per les nostres cases. Ho anem gaudint a casa cada vegada una.

- ***EL QUADRE DEL SALÓ***

Un quadre qualsevol en la paret d'un saló, d'una aula d'una escola, d'un bany, de l'habitació de la xiqueta

Pintarem un quadre per a aquesta paret d'aquest lloc. Un que ens agrade més. Després ens ho podem portar a casa i penjar-ho allí.

8 TAULES PER A L'EXPERIÈNCIA ARTÍSTICA

TAULA 2



SENT

Calma, Introspecció

CONCEPTE

Pots sentir el blau?

En l'experiència que ací es proposa ens servirem de l'**expressió artística** per a conéixer el nostre interior.

Explorarem el procés artístic atenent el sensitiu i el sensorial deixant "el cognitiu" a un costat.

Cultivem **el plaer d'experimentar** per experimentar. No hi ha judici, ni presses ni expectatives en els resultats. Mirarem amb les mans, a imaginar el silenci.

Utilitza **els sentits, el cos i la veu com a eines exploratives**. Inspira't des de la sonoritat (àudios), el tacte (textures), la temperatura o el pes per a detonar experiències sensorials.

AQUESTES ETIQUETES ET PODEN INSPIRAR

- **Apagueu** les llums
- **Embeneu-vos** els ulls
- **Banyeu-vos** i **asseqeu-vos** les unes a les altres
- **Escolteu** àudios davall d'una taula
- **Lleveu-vos** els calcetins
- **Sentiu** el blau
- **Tombeu-vos** en el corredor
- **Camineu** en silenci pel pati
- **Fiqueu-vos** tots junts en el bany
- **Canteu** junts en veu molt baixa
- **Respireu** amb la vostra amiga
- **Imagineu** la imatge d'un so
- **Jugueu** amb el silenci

POTS ESTIRAR D'AQUESTOS FILS

- ***UN COLOR***

Una mar blava, una habitació roja, un paisatge verd, una paret blanca

Sentirem el color. Aprofita qualsevol color que apareix en qualsevol escena del conte per a experimentar amb ell. Ajuda'ls a sentir els matisos del color, indaga en el que els suggereix, submergeix-los, embolica'ls en sensacions de temperatura, pes, intensitat, estat emocional.

Exemples:

- Adjudica una música, un so o un altre a un color i explora els estats emocionals que els pot suscitar.
- Tomba'ls en el sòl, agafats tots de les mans, interconnectats tots i sentiu el color.
- Posa'ls àudios amb ritmes, intensitats, melodies, sons de la naturalesa o altres. Tomba'ls i apaga les llums. Indaga en quin color relacionen amb aquest so.

- ***L'AIGUA***

Plou, hi ha un riu, hi ha un got d'aigua sobre una taula...

Aprofita escenes on aparega aigua, o introdueix-la com a provocació en qualsevol escena i utilitza-la per a crear experiències sensitives de temperatura, sentir l'aigua o sentir-se mullats.

Exemple:
Sentim la pluja. Tombats amb els ulls tancats. Agafa un got d'aigua esguita'ls aigua amb els teus dits en diferents parts del cos. Observa què es produeix: Els agrada? Els incomoda?

- ***ALGUNA COSA A LES MANS***

Una poma en una mà, una taula de fusta, unes fulles en un arbre. Una pedra al lluny, un os de peluix o un personatge animal.

Pots jugar a imaginar la textura i el pes de qualsevol objecte o personatge del conte. Sentirem una pedra, a explorar la seua textura, el seu pes i la seua forma.

Exemple:
Ens podem organitzar per parelles, eixim al pati i agafem una pedra. La guardem en la butxaca de la nostra companya i tornem a classe. Una vegada allí toca-la, sent el seu pes i la seua textura a través de la butxaca de la teua amiga.

- ***UNA COSA PESADA***

Una muntanya, un elefant, la nevera, una casa.

Tombats en el sòl del corredor boca avall, sentim el pes del cos del nostre amic. Ens movem, ens quedem quietes sentint-ho. Juga a veure com es distorsiona la veu amb aquest pes.

8 TAULES PER A L'EXPERIÈNCIA ARTÍSTICA

TAULA 3



MOU-TE

Cos, Moviment, Energía

CONCEPTE

Com ens relacionem amb el nostre entorn natural i social?

Coneguem la nostra energia i gestionem-la. Portarem el jugat en el qüestionament i la provocació al **cos** i a l'**espai**. Siguem conscients de l'espai i com ens podem moure per ell.

Observem els nostres límits per a conéixer-los (físics, espacials, d'energia. Sigues sensible al ritme, i a l'energia de la teua amiga i també del grup per a moure-us junts.

Pots agafar qualsevol escena i imitar l'acció que allí s'està donant: menjar, dormir, caminar, córrer, nadar, bussejar, canviant la forma, el temps, el ritme, córrer al pati, saltar en els corredors, visitar la cuina, etcètera.

Podem caminar sense més ni més, recitar mantres canviant d'espai escolar, ballar en grups de 3, amagar-nos de l'os que ha arribat de sobte o inventar una cançó per a volar.

AQUESTES ETIQUETES ET PODEN INSPIRAR

- **Amagueu-vos** amb les llums apagades
- **Introduïu** una tempesta
- **Correu** per a protegir-vos de la pluja
- **Feu** nevar amb papers
- **Rodeu** per aquest pujol
- **Salteu** des d'aquella teulada
- **Amagueu** una sabata i **trobeu-la**
- **Poseu-vos** les sabates a l'inrevés i **correu** així
- **Doneu** voltes i voltes sense parar
- **Nadeu**, **imiteu** com busseja aquest peix i **canvieu-lo** de ritme
- **Mengeu** molt de pressa i molt a poc a poc
- **Moveu** les taules per a dormir davall
- **Traieu** les cadires al corredor sense soroll
- **Correu** cap endarrere
- **Mireu** boca avall
- **Balleu** el silenci
- **Realitzeu** micro-coreografies tots junts

POTS ESTIRAR D'AQUESTOS FILS

- ***MÉS MELMELADA, ÀVIA!***

Una frase curta que diu el xiquet, un lladruc d'aquest gos, una onomatopeia

Agafa una frase que diga el personatge o qualsevol paraula o so que aparega en el conte i construïu amb ella un mantra per a desplaçar-vos amb ell a través del recinte escolar. Canvia la intensitat i el ritme i moveu-vos amb ell. Podeu anar al pas, al trot i també al galop. També podeu ficar-vos totes juntes en el bany i cantar-lo allí. Jugueu amb la intensitat passant del murmuri al crit.

- ***UNA TEMPESTA***

Intensa amb trons, de pluja suau, aquest vent que l'està volant tot

Des d'un àudio d'una tempesta ens aixopluguem de la pluja. Apagueu les llums, torneu-les a encendre. Jugueu amb les llums i el so de la tempesta. Juguem a moure'ns quan estem a les fosques i a parar el moviment quan encenem les llums. Tractem de moure'ns amb aquest torb que a penes ens permet avançar.

- ***¡RATES!***

Un os, un lleó, aquest tigre, aquell elefant, una serp, un enorme caiman

S'han colat a la nostra aula. Podem atorgar-li el paper a un amic i fugir d'ell per a protegir-nos. Ens pot perseguir fora de l'aula també. Pot anar-se'n i tornar a aparéixer. Podem pujar-nos-en a les cadires i les taules per a fugir de les rates i les serps. Socooors!

9EXEMPLE D’ÚS

1 TRIA

Qualsevol cosa o concepte de qualsevol il·lustració.

2 QÜESTIONA

El que es dona per fet sobre una cadira. Sense judici. Pots preguntar-te: Què estem donant per descomptat ací? Podria ser d’una altra manera? Enfoca’t en el que vulgues i qüestiona-ho.

Observa què ix d’ací, tira de fils sense anàlisis ni judici. Una idea dona peu a una altra, com més, millor. Convida’ls a soltar i expressar.

3 PROVOCA

Introdueix una provocació per a SALTAR! tan exagerada com siga possible

Observa què ix d’ací, tira de fils sense anàlisis ni judici. Una idea dona peu a una altra, com més, millor. Convida’ls a soltar i expressar.

4 CREA LA TEUA EXPERIÈNCIA ARTÍSTICA

Tria una d’aquestes idees per a convertir-la en experiència artística fent servir les *Taules per a l’experiència artística* (1, 2 o 3).
Detecta l’energia que té hui el teu grup i proposa’ls una experiència o una altra.

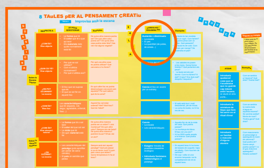
EXEMPLES

Decidim improvisar sobre LA CADIRA.



Veure: *Taula de Pensament 2*





Encara que també podíem haver-nos enfocat sobre qualsevol altre objecte de l’escena, sobre un dels personatges, o fins i tot sobre l’estampat de les parets.

De quins materials solen ser les cadires?

De fusta: de roure, de pi, de freixe, de plàstic, de ferro...

Has vist alguna vegada una de ferro? On? Era còmoda?

Tenen les cadires que ser d’una cosa dura perquè complisquen la seua funció? De quin altre material podria ser?

“LA CADIRA ÉS DE XOCOLATE!”

Què passaria?

Ens podríem asseure? Es trencaria?

Ens tacaríem la roba?

En estiu es fondria?

Podríem menjar-la mentre estem asseguts?

Per on començaríem a menjar-la? Una pota?

Potser a l’estiu la podríem ficar en la nevera perquè no es fonga? Càbria en la teua nevera?

De quina altra forma podríem evitar que es fonguera? Us la podem portar a la neu?

CONSTRUEIX

Construirem una cadira de plastilina tan xicoteta com puguem.

SENT

Agafem en silenci totes les cadires i els agrupem totes juntes tan a prop com puguem les unes de les altres. Ens asseiem agafades de les mans amb els ulls tancats. Romanem una estona connectats així, junts, tranquil·lament.

MOU-TE

Cadascuna amb la seua cadira ens reunim en grups de 2 o 3. Disposem les 3 cadires juntes i explorem de quines maneres diferents els nostres 3 cossos junts poden ocupar aquestes tres cadires. Exploreu tombades, assegudes, dempeus, al revés, cap per avall...

10 LA SESSIÓ

PER A SITUAR-NOS

1 CONTA EL TEU CONTE

Pots utilitzar la càmera per enriquir aquesta experiència.

Trieu el conte o àlbum que vulgueu. Pots triar-ne un de ric en contingut gràfic i conceptual com també aquest conte minimalista amb poc detall on aparentment passa poca cosa. Qualsevol que tinga imatge ens servirà. **Narra-ho a la teua manera**, com faries amb aquest conte normalment.

2 OBSERVA-HO

Utilitza la cámara. Pots fer ZOOM in / ZOOM out

La idea aquí seria observar només amb els ulls evitant que intervinga el pensament. Ajuda a observar sense judici, sense anàlisi ni reflexió. Observa i, a tot estirar, descriu el que al Conte pot ser anodí, quotidià, poc rellevant. O millor feu-ho en silenci.

Mirar així és un acte simple i lleu, no ho carregues de significat. Recreeu-vos en el detall, sense qüestionar. Permet-los simplement observar. Els encanta! Pots observar des dels objectes d'una escena, des de la postura en què està asseguda el personatge, des de l'estampat del seu vestit, allò que apareix lluny al paisatge...

PER A SALTAR

3 TRIA SOBRE QUE VOLS IMPROVISAR (PERSONATGE/ESCENA)

Segons el que decideixis, utilitza la Taula de Pensament (1 o 2). Tu decidisques el nombre d'il·lustracions que vols activar (o quant et vols estendre). Com que "la cosa va de fluir, improvisar i estirar fils" pot ser que les il·lustracions amb més contingut gràfic t'ho faciliten. Pots triar-les prèviament i preparar-te la sessió (si tens una intenció concreta), o també pots fer una selecció "random".

4 QÜESTIONA + PROVOCA

Fes servir la Taula de Pensament. QÜESTIONA per elastificar el pensament limitador i PROVOCA perquè passen coses.

Recorda que com més entrenades estiguem en aquest moviment, més capacitat d'improvisar i estirar fils tindrem.

SALTA tantes vegades com vulgues de l'un a l'altre fins que decidisques crear la teua experiència artística.

PER A CREAR

5 CREA LA TEUA EXPERIÈNCIA ARTÍSTICA

Trieu una d'aquestes idees per convertir-la en experiència artística usant les Taules per a l'experiència artística (1, 2 o 3) Detecta l'energia que avui té el teu grup i proposa'ls una experiència o una altra:

CONSTRUEIX
Concentració, Flow, Manual

SENT
Calma, Introspecció

MOU-TE
Cos, Moviment, Energia

Tingues en compte

Aquesta seqüència és només un suggeriment. Aquestes parts són independents les unes de les altres. Pots canviar l'ordre o saltar-te alguna si t'interessa. Tal com decidisques segons la teua intenció pedagògica, el teu temps.

RECOMANACIONS

DETECTA, IMPROVISA, TIRA DE FILS

Els exemples que s'ofereixen al llarg de tot el recurs són només això, exemples per a il·lustrar l'ús de l'explicat.

EN L'ORDRE QUE PREFERISQUES ENCARA QUE

Tingues en compte que hi ha molt de temps per a tractar un conte de moltes maneres diferents al llarg de tot un any escolar.

Traguem-li el suc a cada activitat, no hi ha pressa.

En “La Sessió” és important atorgar temps considerable al subapartat “PER A SITUAR-NOS”. Una vegada es coneix el conte, es pot partir la sessió en dies diferents, d'aquesta manera pots usar el recurs en sessions curtes encara que disposes de poc temps.

GENERA ACTITUDS I CONSCIÈNCIES

Amb intenció d'ajudar a crear consciències i generar actituds, aprofita sempre que pugues per a activar discursos crítics sobre el que pot estar ocult: gènere, medi ambient, formar part d'un sistema comunitari, diversitat, emocions, etcètera.
En aquest sentit, pots fer un ús crític del Qüestionament o pots simplement usar-lo per a generar idees. Segons t'interesse.

Esperem que SAPO et siga útil i ho gaudiu!

CRÉDITS

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

Coordinació del Node Territorial
Clara Boj Tovar
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

RECURS EDUCATIU

Textos
Maria Español Mas

Disseny i Maquetació
Maria Español Mas
Sara Fornés Capdepon

Fotografies
Jose Luis García García

Traducció al valencià
Elena Sanmartín Hernández

PLANEA és una xarxa de centres educatius, agents i institucions culturals impulsada per la Fundación Daniel i Nina Carasso, en col·laboració amb Pedagogías invisibles, PERMEA i ZEMOS98.

Col·labora:


GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA

cccc


cefire
Artisticoexpressiu

Permea

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG